

Los procesos de atención en los estudiantes de segundo grado en la escuela rural Santa Marta del municipio de Quipile, Cundinamarca a partir de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje

Trabajo Presentado para obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los libertadores

Nubia Mercedes Roncancio Mateus

Bogotá, Noviembre 2017

Copyright 2017 por Nubia Mercedes Roncancio Mateus

Todos los derechos reservados

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	5
Capítulo 1. Comportamientos dentro del aula.....	6
Formulación del problema.....	9
Objetivo	9
Objetivos específicos.....	9
Justificación.....	10
Capítulo 2. Retos y alcances por una educación significativa.....	11
Marco legal.....	13
Marco teórico.....	20
Capítulo 3. La observación un paso al aprendizaje.....	29
Enfoque de investigación.....	30
Articulación con la línea de Pedagogía, medios y mediaciones.....	35
Instrumento 1. La entrevista.....	36
Instrumento 2 La observación	39
Capítulo 4. Esquema ruta de intervención Pedagógica.....	41
Objetivo de intervención.....	42
Plan de trabajo de intervención.....	46
Análisis de los resultados de la entrevista.....	52
Análisis de los resultados de la observación Actividad No. 1.....	54
Capítulo 5 conclusiones.....	58
Lista de referencias.....	66

Lista de anexos

	Pág.
Anexo A Cuestionario de padres de familia.....	46
Cuadro 1 Clasificación de respuestas de entrevista con padres de familia.....	47
Gráfico 1 Resultados de la entrevista con padres de familia.....	50
Gráfico 2 Análisis de los resultados de las entrevistas.....	52
Anexo B Análisis de los resultados de los estudiantes	54
Cuadro 2 Observación actividad No. 1	55
Actividad 1 Juego concéntrate.....	60
Actividad 2 textos cifrados.....	61
Actividad 3 lotería.....	62
Actividad 4 obra de títeres.....	63
Anexo C. Evidencias fotográficas	64
Foto 1 trabajo 1 de cuaderno de estudiante actividad No. 1.....	64
Foto 2 trabajo 2 de cuaderno de estudiante actividad No. 2.....	64
Foto 3 trabajo 3 de cuaderno de la Caperucita Roja	65
Imagen 1 construyendo rompecabezas	65

Resumen

Este es un proyecto pedagógico que se ha creado pensando en los estudiantes que presentan dificultad en atención, concentración y rendimiento académico, y plantea el desarrollo de estrategias lúdicas, abriendo nuevos espacios donde los intereses, y gustos por elegir su aprendizaje a través de juegos, dinámicas, lecturas dramatizadas, contribuyen al despertar de su creatividad, fantasía e ingenio para disfrutar sus procesos en la magia del saber, Intervención pedagógica que se ha diseñado, una vez evidenciado dichos comportamientos en los estudiantes de la Institución Educativa Departamental del Agropecuario La Sierra de la escuela rural sede Santa Marta, del grado segundo, se busca superarlos mediante la participación y fomentación de actividades que propone esta intervención lúdica, de forma transversal en las diferentes áreas académicas para lograr el desarrollo y aprendizaje en las distintas dimensiones de los estudiantes tanto de forma singular como colectiva en las diversas experiencias recreativas.

PALABRAS CLAVES: Atención, motivación, estudiante, lúdica, estrategia

Abstract

This pedagogical project was specifically designed for students dealing with difficulties with attention, concentration and academic performance. Additionally, it proposes the development of ludic strategies opening new spaces where the students' interests and desires to choose playful learning through games, dynamics, and sketches, which will contribute to an awakening of their creativity, fantasy and ingenuity in order to enjoy those processes involved in the magic of knowing. Pedagogical intervention has been designed and once these aforementioned behaviors are evidenced in the second grade students of the rural school Santa Marta from the Institución Educativa Departamental del Agropecuario La Sierra, it will seek to surpass their abilities through participation and fomentation of activities that propose this ludic intervention, in a transversal form in the different academic areas to be able to accomplish the development and learning of various dimensions both in the student's singular way and as collectives in the diverse recreative experiences.

KEY WORDS: Attention, motivation, student, strategy, ludic.

Capítulo 1

Comportamientos dentro del aula

En la escuela rural Santa Marta de la IED. Agropecuaria La Sierra del municipio de Quipile de Cundinamarca, los estudiantes del grado segundo de primaria, presentan falta de atención y concentración en los procesos académicos generando bajo rendimientos en sus resultados. Se determina en manifestaciones como: trabajos incompletos, hojas del cuaderno en blanco, no usan sus útiles escolares adecuadamente, no participan en clase, no siguen instrucciones, se ocupan en actividades diferentes a las asignadas, se levantan constantemente del puesto, detienen su curiosidad en movimientos, objetos o se dedican a realizar comentarios distintos a los de la clase.

Como estos comportamientos se aprecia la dificultad en los estudiantes para su aprendizaje ante la falta de concentración y bajos resultados en sus informes académicos. Los índices de los últimos resultados del rendimiento académico de los niños y niñas de segundo grado de años pasados no lograron una nota superior al básico (7.9) siete nueve, hoy estos estudiantes se encuentran en grados 4 y 5 y se evidencia que algunos carecen de creatividad, concentración, motivación en el desarrollo de sus trabajos, mal manejo del cuaderno y no les gusta hacer nada, les parece aburrido las actividades o no les gusta participar en clase.

Es importante describir que la escuela Santa Martha es una institución unitaria rural donde se aborda todo el programa de primaria desde el grado cero (0) a grado quinto (5) con veinte

estudiantes (20) en un aula, ellos trabajan sus temáticas en grupos con guías, libros, video beam, televisor, y materiales didácticos para evitar distraerse en los procesos de los demás. En el caso del grado segundo en investigación, las actividades que se desarrollan se orientan con textos generalmente, láminas y con el apoyo de copias y dibujos, una vez lo reciben lo miran leen, trabajan con escritura y dibujos, al finalizar se evalúa los resultados de forma individual y se orienta para realizar las correcciones y posterior aprendizaje.

Así como esta actividad, se dan otras opciones para realizar, como resolver crucigramas, establecer relaciones, completar, o realizar operaciones para realizar en clase. Aunque durante este proceso se brinda seguimiento en intervalos de tiempo para su desarrollo, se observa con frecuencia que algunos estudiantes no les gusta el tipo de tareas, se evidencia el cuaderno atrasado, no trabajan estando en su puesto, porque se distraen en las actividades de otros compañeros y pierden la constancia de lo que están haciendo y no terminan el proceso.

Las dificultades para solucionar sus trabajos generalmente son la falta de interés y dedicación, donde los estudiantes escuchan las temáticas y orientaciones en clase, pero carecen de concentración y creatividad para seguirlas. Se observa que los estudiantes no estuvieron atentos en clase para apropiarse de los conceptos y aplicarlos. Otras debilidades al problema de atención en clase es la poca motivación que le brindan al estudiante en casa, porque están pasando situaciones complejas en casa, y al llegar al aula, carecen de interés para trabajar en sus actividades.

Otras situaciones que se evidencian y generan la falta de atención en clase son las condiciones económicas que viven las familias de los estudiantes, quienes en algunas ocasiones manifiestan hambre, y quieren estar comiendo en el salón, ante su baja nutrición de alimentación, generándoles problemas estomacales y cansancio en su estado físico y anímico, por consiguiente la presente investigación busca indagar sobre la siguiente pregunta:

Formulación del problema

¿Cómo mejorar los procesos de atención en los estudiantes de segundo grado de la escuela rural Santa Marta del municipio de Quipile Cundinamarca, a partir de estrategias lúdicas que mejoren sus procesos de aprendizaje?

Objetivo

Diseñar e implementar una propuesta lúdica pedagógica que contribuya a mejorar los procesos de atención y aprendizaje en los estudiantes de segundo grado de la escuela Santa Marta del municipio de Quipile Cundinamarca.

Objetivos Específicos

Caracterizar las dificultades de aprendizaje que ocasiona la falta de atención en los estudiantes.

Determinar las causas que generan las dificultades de atención y afectan los aprendizajes en los estudiantes.

Formular propuestas que logren el mejoramiento del aprendizaje en los comportamientos y procesos de atención a partir de la lúdica.

Justificación

Teniendo en cuenta que la falta de atención es una dificultad para lograr los procesos de aprendizajes en los estudiantes del grado segundo de la IED. Agropecuario La Sierra, de la sede Santa Martha, y que por consiguiente genera bajos resultados, se hace indispensable replantear desde los diversos ejes teóricos procesos pedagógicos que superen la distracción y falta de atención en los estudiantes en mención de forma continua y eficaz.

De esta forma la presente investigación abordará nuevas formas, estrategias que complementen y contribuyan el proceso de aprendizaje en los saberes y gustos de los estudiantes, a través de contextos lúdicos, y experiencias significativas que logrará el interés por descubrir su entorno y sentido de vida. Es importante que todo proceso que se inicia en el aula sea apoyado por los padres de familia de forma permanente para estimular los alcances y metas conjuntamente, y seguir el acompañamiento en juegos, y participación en los diversos eventos culturales y artísticos como procesos de aprendizaje.

Capítulo 2

Retos y alcances por una educación significativa

La IED. Agropecuario la Sierra, escuela rural sede Santa Marta, es una institución educativa que cuenta con una enseñanza técnica en proyectos agropecuarios, que pertenece al Municipio de Quipile del departamento de Cundinamarca, el cual se encuentra en la cuchilla de la cordillera oriental a 35 minutos del casco urbano, y tres (3) horas de Bogotá, ubicado al norte con el municipio de La Sierra, al occidente con el municipio de San Juan de Rio Seco, al sur con Tolima, y al oriente con Bogotá. Por su posición geográfica su base economía es diversa en la producción de productos, como el plátano, el aguacate, naranja, el café, el frijol, la arveja, balú, y el tomate de árbol entre otros, y la cría de animales.

La institución cuenta con cinco sedes rurales de primaria y una urbana, Peñas Blancas, Zelandia, Berlín, Santa Martha, Isabela Católica, y Simón Bolívar, respectivamente, y su sede principal el colegio con grados de sexto a once, con un total de 320 estudiantes aproximadamente. Su folclor representativo son las fiestas el día de los reyes con el festival de los santos y el reinado del folclor, donde participan cuatros inspecciones que pertenecen a este municipio, que son la Virgen, La Botica, La Sierra y Santa Martha.

Los estudiantes de segundo grado, quienes serán los autores de la presente investigación lo conforman cuatro (4), dos (2) niños, y dos (2) niñas, que están entre 6 y 7 años de edad, reciben clase en la jornada de la mañana, en un salón amplio que comparten con diez y seis (16) estudiantes de otros grados de primaria, los estudiantes viven con papa y mamá, y algunos

con sus abuelos, Pertenecen al estrato socio económico 1 y 2 y la mayoría de los padres, se ocupan ambos en oficios y labores de agricultura y recolección de huevos y cosechas lo que se identifica que los estudiantes quedan al cuidado de sus hermanos o en algunos momentos solos con mamá en sus fincas no muy distantes, por el tiempo reducido que les pueden brindar, buscan estar en grupos y eventos deportivos y sociales, para llegar a la escuela algunos llegan a pie, y otros en ruta, sus recorridos son en vías sin pavimentar; los estudiantes tienen como aficiones jugar al fútbol con sus hermanos.

El nivel cultural de los padres cursaron un 40 % la primaria y un 60% bachillerato, el nivel de estrato es uno y sus viviendas cuentan con servicio de luz y agua de pozo séptico, no llega señal de comunicación a esta región, solo la red de internet en la escuela en mención por el servicio del Kiosco Vive Digital.

Con este proyecto se busca equipar la metodología lúdica que favorece el desarrollo del aprendizaje en el disfrute de actividades que son de orientadas en sus intereses y acordes con las necesidades de su población, fortaleciendo los valores y saberes mediante una enseñanza participativa y dinámica con los diferentes proyectos institucionales.

Marco Legal

La educación en nuestro país está constituida por normatividades que garantizan una calidad educativa mediante una formación integral, que conlleve a la conformación de una sociedad más justa y digna. Para lograr este fin el Ministerio de Educación garantiza su funcionamiento e infraestructura educativa mediante ordenanzas y decretos que establece el derecho de la educación de manera gratuita para todos los ciudadanos, apoyada por la Presidencia de la Republica, y la Corte constitucional, mediante dictámenes, decretos.

El Ministerio de Educación en el Decreto 1286 del 27 de abril de 2005, establece que los padres de familia deben apoyar el rendimiento escolar de sus hijos de tal forma que su acompañamiento garantice el aprendizaje. Siguiendo este proceso de ley el Ministerio de Educación Nacional., abrió espacios en las instituciones educativas para crear escuela de padres generando compromisos para capacitarse en programas educativos, y generó unas cartillas Revolución educativa Colombia aprende, para padres de familia en serie, que contienen diversos temas mediante guías. Por ejemplo en la guía 26 trata de ¿Cómo participar en los procesos educativos de la escuela? Con carta abierta donde invita la Ministra de educación, allí presenta actividades ilustradas, propuestas, talleres, concejos entre otros.

Otro documento legal que garantiza la formación educativa integral de los estudiantes se encuentra en el Derecho 4807, del 20 de Diciembre de 2011 expedido por el Ministerio de Educación donde establece el derecho a la gratuidad de la educación y lo declara como un derecho fundamental de los niños y niñas en el artículo 44.

Es claro puntualizar que estos decretos y leyes son diseñados y conformado hacia favor de los estudiantes de tal forma que el niño encuentre en su entorno estudiantil un proyecto de sociedad que le brinde seguridad, educación y no se le vulnere sus derechos como ciudadano, y se le brinde toda atención y servicios a sus limitaciones y dificultades. De tal forma que él pueda superar las diversas problemáticas en el aula como un escenario educativo, y pueda defenderse y sobrevivir en su medio, tanto así que el Ministerio de Educación ha venido creando figuras que garanticen sus derechos como es el personero y contralor, quienes están dispuestos a escuchar y validar ante las leyes sus necesidades fundamentales, como proyecto de la pequeña sociedad educativa.

Para lo cual es importante resaltar estos enfoques y decretos que la Secretaria Educativa que ha venido estableciendo y han sido el eje de todo el desarrollo educativo. Y los encontramos no solo en el plan de estudios, como la catedra de la democracia, sino también en el manual de convivencia, en la escuela de padres, el sistema institucional de Evaluación, en el decreto 1290 del Artículo 2. Los cuales debe despertarse a cada estudiante a la vida y a sus derechos, fundamentándoles desde sus aprendizajes y ayudándoles a sobrellevar y superar sus diversas dificultades y limitaciones.

El manual de convivencia es otro documento que se encuentra en permanentes cambios por los directivos y docentes de la Institución, con el fin de buscar acuerdos entre las diversas relaciones en su ambiente escolar, que busca propiciar armonía y estabilidad en los procesos y permanencia de la institución, es importante resaltar que este documento a lo largo de los años había funcionado como un régimen controlador y disciplinario, y ahora el Ministerio de

Educación ha estimado modificarlo para que se regule como un mediador de consensos y orientador de toda actitud contraproducente a la sana convivencia.

Estos acuerdos y compromisos se llevan a cabo con un seguimiento que permite mejorar los comportamientos disciplinarios y académicos, con el apoyo de los padres de familia en las diversas necesidades y dificultades. Con este proyecto lúdico se busca mejorar no solo el rendimiento académico sino también un mejor trato para tener una sana convivencia.

Es claro describir que han surgido cambios a estas normatividades, donde se han replanteado los procesos metodológicos, en el plan de estudio, y por consiguiente su método pedagógico activista. Este método consiste como el estudiante es autónomo de su aprendizaje y toma lo que necesita para su aprendizaje, luego el estudiante debe lograr su autoaprendizaje complementándolo no solo con el docente sino haciendo uso de forma recursiva y didáctica de los recursos didácticos y prácticas lúdicas que puede lograr con sus compañeros. Luego la institución educativa en mención busca ser un espacio amplio y libre para elegir su forma de estudio sin desligarse del cumplimiento de sus logros y deberes académicos.

El Ministerio de Educación para brindar una mejor calidad en los procesos educativos de los estudiantes ha considerado ajustar al plan de estudios con la creación de los derechos básicos de aprendizaje, los cuales deben complementarse en todo el currículo académico, estas temáticas son fundamentadas en actividades prácticas y como su nombre lo indica básicas, con el que el estudiante debe contar en su formación educativa y debe ser enseñada como una competencia, es

decir de forma vivencial y social, en este aspecto se puede ahilar aquellas y cada una de las actividades lúdicas que pretende este proyecto para desarrollarlas amplia y exitosamente.

Al igual la institución cuenta con cinco proyectos transversales que deben desarrollarse con los estudiantes para fortalecer sus conocimientos y habilidades, como son lectoescritura, sexualidad, democracia, prevenciones y riesgos, y afrocolombianidad, con el ánimo de que puedan ser partícipes y lograr un trabajo colaborativo, que promueva las competencias ciudadanas, artísticas, comunicativas, cognitivas, y sociales, en todos los niveles educativos.

Para lograr el aprendizaje y fortalecimiento, se inicia desde el nivel de primaria, contando con el apoyo de la página web de escuela aprende se apoyado el proyecto de lectura-escritura, mediante la creación de cuentos, con el cual ejercen su mayor interés y concentración mediante su participación, este trabajo le facilita a adquirir habilidades comunicativas para emprender una mejor relación con sus pares y solucionar diversas necesidades como la falta de atención, y comprensión de lectura.

Otros proyectos pedagógicos que los estudiantes han experimentado son los artísticos que les permite lograr sus aprendizajes de forma divertida e ingeniosa, llevándolos a reconocer su propio aprendizaje en una experiencia significativa, mediante la pintura, manualidad, trabajo cooperativo, danzas. Para tal finalidad la escuela rural Santa Martha de la IED. Agropecuaria La Sierra, llevo a cabo el proyecto de reciclar residuos sólidos, donde involucró la parte creativa y artística de cada uno de los estudiantes que lograran expresar sus propios gustos y aprendizajes,

reutilizando los residuos en juguetes y objetos, flores plásticas, con tapas de gaseosa, y armonizaron con paisajes en pintura de vinilo en la fachada del colegio, experiencia que fue inolvidable porque participaron los padres y dejaron su huella que les da una gran significación y seguridad entre otras.

El Proyecto Institucional Educativo Rural (PIER), es un documento que describe la visión misión, enfoque, y planes académicos entre otras es considerado como la biografía de la Institución educativa, teniendo en cuenta que presenta todo el plan del trabajo y las políticas como se desarrollará las actividades pedagógicas e interdisciplinarias, El Pier con modalidad agropecuaria, busca que los estudiantes puedan lograr un aprendizaje con énfasis a la labor agropecuario, este documento legalizado en Quipile, y aprobado mediante Resolución No.004568 del 19 de Noviembre de 2.003, emanada de la Secretaría de Educación del Departamento de Cundinamarca, y Resolución 006492 del 17 marzo de 2006, donde su finalidad es apoyar y contribuir a los procesos de enseñanza aprendizaje mediante el modelo pedagógico Constructivista.

Su Misión allí es ofrecer un espacio cultural y pedagógico dentro de un ambiente productivo que permita alcanzar competencias para el sostenimiento de las fuentes productivas y sea un ciudadano capaz de solucionar sus conflictos en sana convivencia. Para fortalecer estos proyectos educativos, el Ministerio de Educación puso a disposición los (PPP) proyectos pedagógicos productivos para articular y complementar los programas académicos de las instituciones.

Estos proyectos ofrecen al docente en el manual de formación Guía 34, mejoramiento en las competencias de primera infancia, y están disponibles de acuerdo a las necesidades y enfoques que se requiere como un recurso y apoyo pedagógico. Cabe resaltar que dentro de este marco legal, la necesidad de abordar en los procesos pedagógicos no solamente los documentos educativos legales como políticas, sino también otras formas específicas que apoyan el desarrollo como son las estrategias para la primera infancia, las cuales se plantearon con el apoyo del Ministerio de educación y el I.C.B.F. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar considerándolas unas políticas educativas y derechos fundamentales de los infantes.

En estos proyectos El Ministerio de Educación Nacional implementa estrategias de políticas educativas para la primera infancia, como una política para generar capacidad en los niños menores de cinco años, de las poblaciones más vulnerables para acceder a una educación inicial, en el marco de una atención integral, y mejor condiciones de vida. Es el caso de los niños menores de 5 años que tienen acceso a una atención educativa, en el marco de una atención integral. Esto significa que los niños deben gozar de un desarrollo en los diferentes escenarios bien sea educativo, social, familiar en cada una de sus dimensiones, donde su aprendizaje debe estar la planificación de actividades lúdicas que le permitan lograr su formación integral.

Con esta estrategia se busca generar una oferta educativa, para los niños menores de cinco años de las poblaciones más vulnerables, teniendo en cuenta sus necesidades y las de sus familias. Esta estrategia se desarrolla a través de la acción establecida en la Ley de Infancia y Adolescencia donde reconoce que son derechos impostergables de la primera infancia la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros

físicos y la educación inicial. Con estas leyes se busca garantizar no solamente el desarrollo mental y físico del niño y niña, sino también el desarrollo integral.

Al igual el Ministerio de Educación Nacional, en alianza con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, publicó el documento 35 Guía operativa para la Prestación del Servicio de atención Integral a la Primera Infancia, con un objetivo de mejorar la educación entre otros:

Plantea estrategias educativas para promover el desarrollo de competencias promovidas a través de acciones, un cambio cultural que abandone modelos tradicionales educacionales donde el aprendizaje se entendía como una acumulación de conocimientos y la enseñanza, como la instrucción para memorizar o repetir ciertas cosas que se le debían dar al niño. (MEN., & ICBF.,2009, p.24)

Como las entidades territoriales y los prestadores del servicio deben diseñar e implementar Planes de Atención Integral a la Primera Infancia – PAI. De acuerdo con este proyecto se hace necesario y de vital importancia desarrollar actividades fundamentadas en la lúdica dirigidas en todas las etapas de los infantes, y principalmente en la más pequeña, tales como lo artístico, deportivo, juegos, rondas donde son el pilar de su estimulación y desarrollo.

Marco Teórico

La lúdica, se define como una forma pedagógica que en la cultura, el juego y dimensión humana, que potencializa la imaginación y fantasía desafiando la racionalidad, luego se constituye como una actitud favorable al gozo, diversión, pasatiempo e ingenio, posibilitando espacios de socialización y expresión, Es así que la lúdica es una experiencia que permite lograr acuerdos y aprendizajes desde reglas construidas por los participantes.

Sobre lúdica Vigotsky (2008) afirma. “Puede ser entendida como un espacio asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales”(p.56). Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento a la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legado cultural. Vigotsky (2008) afirma. “El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social”(p.78).

De acuerdo con el autor el aprendizaje no lo podemos lograr mediante la transmisión de información, sino a través del desarrollo de actividades y procesos que estructuran cognitivamente, donde a partir de prácticas sociales posibilitan el desarrollo de habilidades; otro desarrollo que nos aporta en la teoría del equilibrio Peaget (2008) afirma. “Una adaptación activa basada en la interacción del sujeto con su entorno propicia el desarrollo de dimensiones”.

La lúdica los espacios de tiempo libre, educativos y como experiencia social y cultural, ha contribuido al hombre en forma recreativa en diversas actividades basadas en el juego, como un componente de placer pero también como una ayuda didáctica. Se puede considerar que el juego es un estimulador para la dimensión lúdica en los niños y desarrollo cognitivo, Vigotski, (2007) afirma.

Un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va tomando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. Estos objetos giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que los capta. En contraposición, los conceptos científicos están mediatizados por conceptos generales y articulados a un sistema de interrelaciones. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se produce fundamentalmente en la vida escolar o investigativa. (p.67)

Otro de los autores a los cuales se hace referencia sobre la lúdica como una experiencia cultural, es Winnicott, en este autor, el juego es llamado una “tercera zona”, dado que el niño tiene la posibilidad de vivir su propia experiencia enmarcada desde la apropiación de la cultura que le es propia, así pues, el sujeto tiene la posibilidad de vivenciar y darle sentido a la cultura. Luego se puede entender que el aprendizaje mediante el juego tiene la posibilidad de ser vivida y no imaginada. El juego como un proceso recreativo transporta a los participantes hacia una

dimensión espacio- temporal paralela a la real .estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en la medida que está presente en el desarrollo de las dimensiones humanas que suple una necesidad vital para intentar dar alcance al equilibrio personal, y social, que se convierte en un proyecto de lo cultural de la vida del ser humano.

Es así que la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, dentro del proceso educativo de los estudiantes del grado segundo de la escuela rural Santa Marta, propicia el desarrollo para el aprendizaje en las diferentes actividades escolares que produzcan estímulo e interés por hacer parte en la medida que sea un disfrute y desarrollo de su infancia. La lúdica comprendida, como una posibilidad didáctica pedagógica para los procesos de enseñanza.

Luego se entiende que el aprendizaje se logra mediante el desarrollo de actividades lúdicas que motivan el interés y atención desde el interior de una persona. Teniendo en cuenta, que la atención es un factor necesario para el aprendizaje desde la temprana edad a partir de la percepción de su entorno, la cual debe mantenerse para el aprendizaje en cualquier escenario, que tengan un enfoque lúdico, existe la dificultad para lograrlo en los ámbitos educativos donde los estudiantes generan resistencia para atender y alcanzar sus aprendizajes.

Para argumentar como lograr el aprendizaje, es importante resaltar a Peaget (1982), afirma: “El aprendizaje del niño surge de su propio interés en la medida como construye sus saberes en acciones, manipulaciones y desarrollo sensorial que posibilita interactuar libremente

con su mundo”(p.57). Se entiende que estas experiencias se convierten en estructuras como eslabones en la estructura cognitiva a lo largo de su vida.

De esta forma Peaget (citado por Donoso, 2010) afirma. “La teoría cognoscitiva se basa en las observaciones del comportamiento” (p.42). Al igual Papalia, Wendkos & Duscin (2010) La cognición es. “La atención o proceso mental de adquirir conocimientos a través del pensamiento, experiencias y sentidos” (p.84). Considerando que la atención se desarrolla en el medio ambiente, surgen dos situaciones que están inmersas a éste, la falta de atención y la atención dispersa, se caracterizan por ser generalmente complejas, debido a que incluye una gran cantidad de información a la que se debe responder, y algunas veces de forma simultánea.

En circunstancias el ambiente nos exige responder tan solo a una parte de la información, o escuchar lo que dice en la televisión o estudiar, o bien, tener que responder simultáneamente a todas las demandas del ambiente, pero la capacidad es limitada y no siempre se puede responder adecuadamente a las demandas de ambiente. (López, S, & Sevilla, G, 2002, p. 18).

Luego la atención, se determina al igual como el proceso psicológico implicado directamente en los mecanismos de selección, distribución, y mantenimiento de actividad psicológica, para que estos mecanismos atencionales se pongan en marcha es necesario utilizar determinadas estrategias que reciben el nombre de estrategias atencionales con esta afirmación, enfatizamos otra dimensión de la atención a saber, el hecho de que esta es una habilidad o capacidad que cada persona posee. El caso de la atención dispersa los niños se distraen

fácilmente por estimulaciones que se dan en el entorno de forma simultánea. Es como tratar de estar pendientes de todo cuanto pasa alrededor de ellos sin perder detalle.

Cook, Klein & Tessier (2008) afirma:

Cada persona procesa de distinta manera los sentidos y los estímulos que recibe, por lo tanto se tiene una distinta interpretación de la percepción. Un concepto muy importante en la percepción es la discriminación, que es la percepción de las similitudes y las diferencias de un estímulo similar, y es importante para procesar la información, ya que esto mejora la atención. Se percibe en un principio al estímulo como algo entero, por ejemplo un sonido, pero los niños pueden tener la capacidad de determinar el tono, la frecuencia, el volumen, el ritmo, entre otros, y pueden saber si han escuchado esos estímulos con anterioridad. Todo esto se relaciona con el aprendizaje de los niños y como se desarrollan en el área cognitiva. (p.14)

Dolores (2009) se refiere a la atención “A un fenómeno que no es único ni aislado en el sistema cognitivo, sino multidimensional y en el que están implicados procesos que se dan a diferentes niveles de tipo conductual, fisiológico, cognitivo y fenomenológico” (p.54). Además la atención está relacionada con facetas muy variadas como la selección de información, la competencia entre tareas, la capacidad para concentrarnos en actividades de larga duración y la preparación para la acción. Luego la atención altamente relacionada con el medio permite desarrollar todas las dimensiones humanas en las diferentes circunstancias y no se puede lograr su desarrollo desde una sola variable o escenario sino en múltiples medios y formas donde logran

desarrollar todas las dimensiones humanas en las diferentes circunstancias y no se puede lograr su desarrollo desde una sola variable o escenario sino en múltiples medios y formas donde logran su desarrollo activamente.

Al igual, es de vital importancia lo que los autores López Soler & García Sevilla, (2004) afirman:

El niño ha de adquirir los mecanismos atencionales básicos, así como emplear estos de una manera estratégica para regular su actividad .pues bien este proceso es gradual, evolutivo; y es importante tener en cuenta esto porque, dependiendo de la edad del niño los mecanismos atencionales están más o menos desarrollados. Cuanto más pequeño es un niño menor número de habilidades atencionales posee. (p.89)

Es decir que la atención en los niños es gradual y depende de factores, como la edad y su desarrollo cognitivo, es importante que los docentes tengan en cuenta que todo niño lleva su propio proceso de aprendizaje, y que la atención se trabaja y se madura con la experiencia y con el tiempo.

Es fundamental considerar la atención desde que se pueda evidenciar en las aulas, pues es en el aprendizaje de los niños donde se ve afectado, la falta de atención en los niños puede llevar a la desconcentración en áreas básicas aprendizaje y de rendimiento escolar. Hasta tal punto es así que se considera que ciertos problemas de atención, como una escasa concentración, pueden llegar a pronosticar dificultades como de lectura. (López, S. & García, S, 2004, p.57)

Sin lugar a dudas la relación en estos procesos de ambiente y atención, debe ser orientado en una pedagogía lúdica, mediante su papel desarrollador que permite potenciar cada uno de las dimensiones del ser humano, en la necesidad de sentir, reír, gozar y disfrutar de una manera diferente, que encuentra en ella una gran variedad de actividades donde la recreación y el conocimiento se unen.

Luego la lúdica permite transformar el aprendizaje en un proceso interesante, alegre y divertido, donde el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en las diferentes actividades propuestas al interior de las clases creando una oportunidad para que nuestros niños y niñas como protagonistas del proceso enseñanza aprendizaje, se apropien de los saberes desde el que aprender y el cómo, desde una construcción abierta, y creativa.

Siendo La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del segundo grado de la IED. Agropecuario La Sierra de la Sede Santa Martha del municipio de Quipile. En este sentido: las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje por cuanto la actividad lúdica es considerada como el espacio para desarrollar técnicas y juegos didácticos que generan motivación, aprendizajes significados e incorporación de valores, para fortalecer motivaciones, los lazos afectivos entre compañeros estudiantes y profesores y padres de familia de la sede Santa Marta, y superar la falta de atención y concentración como propuesta de intervención de la problemática del presente proyecto.

Considerando que éstas estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de una manera significativa a través de un conjunto de actividades dirigidas para crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer. (Fontalvo R, D. & Herrera Cantillo, A. M., & Primo S, 2001, p.75)

Luego la lúdica permite replantear no solo el cómo hacer las cosas sino con quien y donde, los espacios y personas con las que se puede interactuar y socializar son también parte fundamental en las actividades lúdicas. Erickson (citado por Lalana, 2012) menciona la importancia de la descripción por etapas en el desarrollo social y emocional, nos lleva a comprender más ampliamente como las personas desarrollan habilidades y percepciones acerca de sí mismos, y de su entorno que les permite ser miembros productivos para la sociedad y para satisfacción propia.

Dentro de esta investigación el juego dirigido es un elemento muy importante porque como herramienta pedagógica permite crear situaciones de aprendizaje significativas para el desarrollo de habilidades de cognitivas sociales y emocionales. Al respecto la mayoría de los padres, educadores, pediatras y algunos psicólogos, piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil, porque se constituye como un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto.

Es así como el juego se convierte en una acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, y se adapta a las necesidades de los participantes. El propósito del juego infantil es que cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos. De acuerdo con lo anterior utilizar el juego como recurso didáctico en los estudiantes, es llevarlos al mundo del aprendizaje, y convertirlas en las experiencias humanas más ricas, además de ser una necesidad básica en cualquier edad principalmente en la infantil por su aprestamiento y capacidad temprana de aprender y formar hábitos sociales en la forma que cooperar, compartir, preocuparse por los demás, trabajar en equipo, y de sentirse feliz.

Capítulo 3.

La observación un paso al aprendizaje

Hacer parte de este nuevo siglo social y cultural demanda grandes desafíos y retos en la educación para abordar la educación en los diferentes contextos cibernéticos, plataformas y redes sociales y en si al ingreso de una globalización, donde los escenarios y campos al aire libre se hacen cada vez menos concurridos y distantes del goce y disfrute de actividades lúdicas que socializan y son pilar de enriquecimiento de valores, en la interacción para recrear, y reconocerse el uno al otro.

Este sistema educativo y social cada vez va más acelerado y busca como lograr aprender en el mínimo de tiempo, pero no se está teniendo en cuenta el aprendizaje que desarrollamos no solo en lo visual, auditivo sino también a través de la kinestésica, que permita comunicar con el cuerpo e interactuar en encuentros sociales y lúdicos y complementen la formación integral de un educando, la parte sensorial no solo permite conocer y distinguir sino que permite disfrutar de forma física más que virtual como disfrutar los movimientos, emociones y gustos los cuales también construyen valores éticos en las diversas actividades que promueve la pedagogía lúdica.

A través de esta investigación se busca potencializar las habilidades de los estudiantes en una pedagogía activista lúdica donde los estudiantes se atreven a decidir y equivocarse e ir en la búsqueda de sus propias soluciones participando y logrando lo que él requiere para su aprendizaje. Otro aspecto es el medio ambiente donde las actividades son propicias para lograr una sana convivencia y posibilitan la formación y agrado de socializarse además de permitirle vincularse en un mañana a otros escenarios como el laboral, social, cultural, luego la participación del desarrollo lúdico en los diversos escenarios permiten enriquecer las dimensiones humanas validando nuestra existencia.

Sobre el enfoque metodológico se abordará la metodología de la investigación social la cual se describe como la reflexión sistemática sobre el método y los procedimientos de la investigación social. Ackoff (2010) afirma: “la metodología puede ser considerada como un tipo especial de solucionador de problemas, uno de los cuales lo constituyen los problemas de investigación” (p.28). Metodología se refiere al elemento que vincula al sujeto (investigador) con el objeto de estudio y el problema relacionado con él. Para lo cual se abordará en este proyecto la metodología de la investigación social la cual se describe como la reflexión sistemática sobre el método y los procedimientos de la investigación social.

El enfoque de esta investigación es el cualitativo de forma discursiva conceptual. La investigación cualitativa, se caracteriza por ser un sistema que recolecta información, basada en la observación de los comportamientos naturales, discursivos, respuestas abiertas, para su

posterior interpretación de significados. Mientras que los métodos cuantitativos aportan valores numéricos para realizare estudios estadísticos y ver cómo se comportan sus variables.

Este método cualitativo analiza el conjunto del discurso entre los sujetos y la relación de significado para ellos según contextos culturales, ideológicos y sociológicos. Este método no descubre sino que construye el conocimiento gracias al comportamiento de personas implicadas y toda su conducta observable.

La investigación cualitativa esencialmente desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos fundamentales, relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio medio social.

Las características de este método investigativo se ajustan al presente proyecto en la forma como podemos obtener información en términos descriptivos para conocer las causas que los estudiantes del grado segundo en sus conductas, y lenguajes que manifiestan desinterés y falta de atención en sus clases dentro del aula. Este método nos llevará a un análisis comparativo de datos entre sus intereses y los de la escuela que estimulan su formación, permitiendo reconocer las razones para proponer soluciones y replantear de forma didáctica e innovadora forma de aprender.

Con base a lo anterior, este proyecto indagara a través del método descriptivo, las dificultades que viven los estudiantes del grado segundo en su entorno familiar y social que permita mejorar la atención en clase, y motivarlos en sus aprendizajes, al igual conocer sus comportamientos e intereses. Los cuales determinaran si hay evidencia de actividades lúdicas y

acompañamiento en sus aprendizajes en su cotidianidad en su entorno familiar y social, siendo éste el eje central de la presente investigación que favorece el proceso de formación integral.

Este proyecto recurrirá a la técnica de recolección de datos, la entrevista, la cual se desarrollará con los padres de familia de los estudiantes de segundo grado de primaria de la referente Institución educativa. Es importante considerar que este sistema permitirá obtener y categorizar información amplia con el cuestionario previamente diseñado que se encuentra en la lista de los anexos del presente proyecto, las cuales abordará el tema de la motivación e interés para conocer cómo se está logrando la atención de los estudiantes en su rendimiento y juegos, eventos e intereses, para su desarrollo integral y desempeño. Este tipo de información se caracteriza por ser un tipo de preguntas abiertas, lo que permitirá conocer mejor la relación estudiante y padre, en su trato, juegos, y demás, que potencializan al determinar las falencias su estrecha relación.

Es necesario complementar lo que significa el método cualitativo, es analizar en conjunto el discurso entre los sujetos y la relación de significado para ellos según contextos culturales, ideológicos y sociológicos. Este método no descubre sino que construye el conocimiento gracias al comportamiento de personas implicadas y toda su conducta observable. La investigación cualitativa esencialmente desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos fundamentales, relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio medio social. Este método permitirá desarrollar un análisis comparativo con la información arrojada de la entrevista con los padres, y con base a la representación de la gráfica de motivación en la lista de los presentes anexos del proyecto, se determinará cambios en sus actividades y planeación pedagógica que le permitirán fortalecer aquellas dificultades y

debilidades de los estudiantes que no se visualizaban en su entorno y hábitos de trabajo, permitiendo de esta forma reconocer las razones para proponer soluciones y replantear de forma didáctica e innovadora las formas lúdicas de aprendizaje.

Es importante abrir espacios e involucrar las acciones de los padres de familia de los estudiantes para lograr la continuidad de los procesos escolares de sus hijos que se llevan a cabo en la escuela, mediante la motivación y dedicación en el desarrollo de sus tareas.

De esta forma se transcribirá detalladamente las respuestas que los padres conocen en los comportamientos de los estudiantes sobre cuáles son los juegos que más les gusta, por qué prefiere esta actividad, con qué objetos o elementos aprenden, qué hace en su tiempo libre, con quien comparte? cada cuánto juega con sus padres?, Que actividades no le gustan en la escuela y por qué?. Con estas respuestas se organizará y clasificará la información en gráficas, mediante la entrevista y el cuestionario, y la observación con el diario de campo en el aula. En cuanto al procedimiento de la observación, se resalta que es una labor descriptiva donde se realiza de forma espontánea que no incomode al estudiante, su ritmo de trabajo.

Es pertinente resaltar que la técnica de observación es un procedimiento que dirige la atención hacia un hecho de la realidad, encontrando el sentido de lo observado, realizando enlaces funcionales entre situaciones y acciones, para lo cual se busca hallar las necesidades y dificultades que los estudiantes presentan en el curso del desarrollo de los programas académicos.

La observación como técnica de recolección de datos en este proyecto detectará los impactos de estímulo y atención en clase que impide a los estudiantes el desarrollo eficaz en el entorno escolar de la IED. Agropecuario La Sierra de la sede Santa Marta con el grado segundo, con esta técnica de información se abordarán dos clases con diferentes pedagogías y temas similares, el cuento, obra de teatro, donde la primera práctica se aplicará la metodología activista y en la segunda actividad la metodología lúdica, para lo cual se se identificará el grado de participación y la aptitud que muestren frente a los dos tipos de enseñanza y ambientes, y se evidenciará que efectos genera al provocar los estímulos al protagonizar los personajes de la historia, y por otro lado observar como el estudiante compromete su imaginación y creatividad para desarrollar su propia historia dibujada y recreación de nuevos personajes a partir de la historia real.

En estas actividades se podrán conocer los intereses de los estudiantes que más les gusta y motivan para su aprendizaje, y visualizar aquellos que no logran en sus hogares con estos hábitos por falta de estímulo o apoyo de dichos procesos, teniendo en cuenta que la lúdica como un mediador en los diversos entornos asociados a lo afectivo y emocional permite el desarrollo integral de los niños. Al igual en el aula de clase se busca implementar, la lúdica como un juego o desafío, para construir estructuras cognitivas que permitan al estudiante recordar y aprender, con la emoción de volver a intentar a jugar aprendiendo.

Para elegir la técnica de recolección de datos, se reconocieron diversas clases teniendo en cuenta el tipo de respuestas que se quiere conocer obtener bien sea de tipo cualitativa o cuantitativa. Entre otras están la técnica de la entrevista, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama, la elección dependerá de la naturaleza del problema y de la finalidad

que se quiere para resolver determinado problema. Para esta investigación se elegirá la técnica de la entrevista y la observación, las cuales se utilizarán para conocer como los padres apoyan y acompañan a sus hijos en los procesos educativos y los motivan en sus dificultades.

El proceso de investigación culmina con la presentación y difusión de los resultados, donde se llega a alcanzar una mayor comprensión del fenómeno objeto de estudio, mediante el análisis cualitativo, argumento permite dar paso a la solución e implementación de una propuesta pedagógica.

En cuanto al contexto social de la presente investigación, corresponde a una población total de veinticinco (25) familias aproximadamente, que habitan en un caserío en la zona rural del municipio de Quipile llamado Santa Marta.

Articulación con la línea de Pedagogía, Medios y mediaciones

La anterior línea de investigación está adscrita a la Facultad de Ciencias de la Educación y se articula con la línea de Pedagogía, medios y mediaciones, esta línea plantea que la pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje. Los ejes articuladores de la línea son: (Acevedo, 2009).

- Núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo.

Se programa la aplicación de dos instrumentos: La entrevista y la observación, los cuales se diseñan para obtener información sobre la manera como motivan y apoyan a sus hijos al proceso de aprendizaje en sus hogares e identificar como una falta de estímulo y falta de hábitos adecuados para lograr su desarrollo y aprendizaje.

En el presente proyecto se utilizará la entrevista como instrumento de recolección de datos, la cual permitirá identificar en qué grado brindan acompañamiento los padres a sus hijos para estudiar y si los motivan en los momentos en que van mal en la escuela.

La entrevista entendida como una comunicación entre el investigador y el entrevistado a fin de obtener respuestas directas a unos interrogantes para conocer un tema determinado, en este caso se busca conocer si los padres acompañan y motivan a sus hijos de segundo grado de la Sede Santa Marta del municipio de Quipile.

Se estima que este método es más eficaz que la encuesta, debido a que permite obtener una información más completa. A través de ella el investigador o entrevistador puede explicar el propósito del estudio y especificar la información que necesita, también es posible buscar la misma información por distintos caminos en diversos estadios de la entrevista, para obtener una comprobación de la veracidad de las respuestas.

Además de ser eficaz la entrevista tiene diversas ventajas, como el ser aplicable a toda persona, como aquella que no sabe leer ni escribir, ya través de su lenguaje se puede identificar

sus saberes. También es útil para aquellas investigaciones sobre aspectos psicológicos o de otra índole donde se requiere profundizar en el tema según la respuesta original, o para explorar posibles hipótesis que el entrevistador estime pertinente.

En cuanto al enfoque de la entrevista es importante saber que existen dos clases, una la estructurada y dos la no estructurada, la primera se caracteriza por estar rígidamente estandarizada, y replantea idénticas preguntas en el mismo orden a los participantes, mientras la segunda es más flexible y abierta, y los objetivos de su investigación rigen a las preguntas en su contenido, sucesión y forma, es decir se identifica en el estilo descriptivo. Luego por sus características se ajusta para reconocer e identificar las aptitudes y acciones de los estudiantes a investigar el estilo no estructurado. Es preciso resaltar que se debe realizar previamente un cuestionario de preguntas antes de la entrevista, y a la vez la posibilidad de modificar el orden, y forma de encauzar las preguntas, para adaptarlas a las diversas situaciones y características particulares que los estudiantes viven en sus hogares.

Luego se diseñará un cuestionario de siete (7) preguntas que permitirán el acercamiento con los padres de familia de los estudiantes mencionados para conocer el nivel de motivación que tienen con sus hijos frente a los avances y dificultades en su rendimiento académico y la forma como lo logran desde la mirada de infantes.

Para este cuestionario se diseñaron siete (07) preguntas abiertas de tipo cualitativo donde los padres responderán la forma como estimulan a sus hijos en los juegos y actividades para el desarrollo de sus tareas escolares en sus hogares, y cómo los motivan cuando sus calificaciones son bajas. A partir de esta información se permitirá conocer de qué forma contribuyen para que

los niños se recreen, disfruten de forma libre y espontánea su desarrollo que permita avanzar en sus procesos de aprendizaje en la escuela sin estar reprimidos con necesidad de esfogarse en sus emociones y atención dispersa, para lograr concentrarse en los espacios que lo requiere su enseñanza aprendizaje.

Luego se busca lograr con un plan de actividades lúdicas que puedan impactar y persuadir la atención de los estudiantes y que sean ellos los protagonistas de elegir su clase de aprendizaje. Estas actividades se basan en la variedad de juegos y estrategias que se desenvolverán paso a paso y pueda conectar permanentemente el interés, por lo tanto el juego cumple una función importante en el desarrollo integral de los niños y niñas al estimular sus sentidos en la recreación en los diversos escenarios y mayor mente en el de sus hogares, en la participación y apoyo de éstos procesos, y en la formación de sanos hábitos, al tiempo de que él estudiante se involucre debe hacer parte de unos deberes y unos derechos que debe cumplir respetar y disfrutar, como valores primordiales que van adquiriendo en el desarrollo de sus competencias y diario vivir.

Por consiguiente el acompañamiento de los padres a los niños, es fundamental para el buen desempeño y rendimiento académico, por lo tanto los datos que se obtengan de los entrevistados serán material para fomentar cambios pedagógicos que favorezcan y complementen la motivación para su desarrollo integral y avances académicos de los estudiantes de segundo grado. Estos datos una vez analizados se representaran en una gráfica para visualizar en qué forma se estimula el interés de los estudiantes para el adecuado desarrollo de sus procesos académicos en compañía de sus padres.

A través de este instrumento de recolección de datos se optara para describir los comportamientos de los estudiantes de la forma como se motivan en el desarrollo de la clase, si fueron más activos y participativos, y brindar el apoyo y cambios pedagógicos para la cual se desarrollaran dos tipos de clases, una de ellas se incluirá una actividad lúdica, que es la actuación con una obra de teatro, donde los niños son los protagonistas, y en la otra, visualizarán el video de la historia y en ambas deberán desarrollar la comprensión de la historia.

Con las dos formas se realizaran observaciones sobre la forma como se motivarán y abordarán, este desarrollo, mediante las observaciones no afectará el trabajo de los estudiantes ni se interrumpirá su desempeño natural, sino se brindará confianza en un ambiente escolar adecuado para detectar las dificultades que los estudiantes manifiesten en el desarrollo de la actividad, teniendo en cuenta su atención como eje principal del presente proyecto y participación de los estudiantes.. Al final se realizará la comparación de las dos prácticas y se establecerá el análisis de los resultados en forma gráfica.

Para comprender y desarrollar este análisis se considera importante resaltar el concepto de observar, donde se debe precisar aspectos que se deben tejer conjuntamente, Guedez (citado por Brionez, 1992) aclara sobre el análisis como una acción donde se aprende a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, para posibilitar la generación de iniciativas innovadoras y permitir acciones sintonizadas con un contexto cambiante. Por lo cual se hace pertinente que desde la escuela y el aula, el docente asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y a la vez lo motiven a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica.

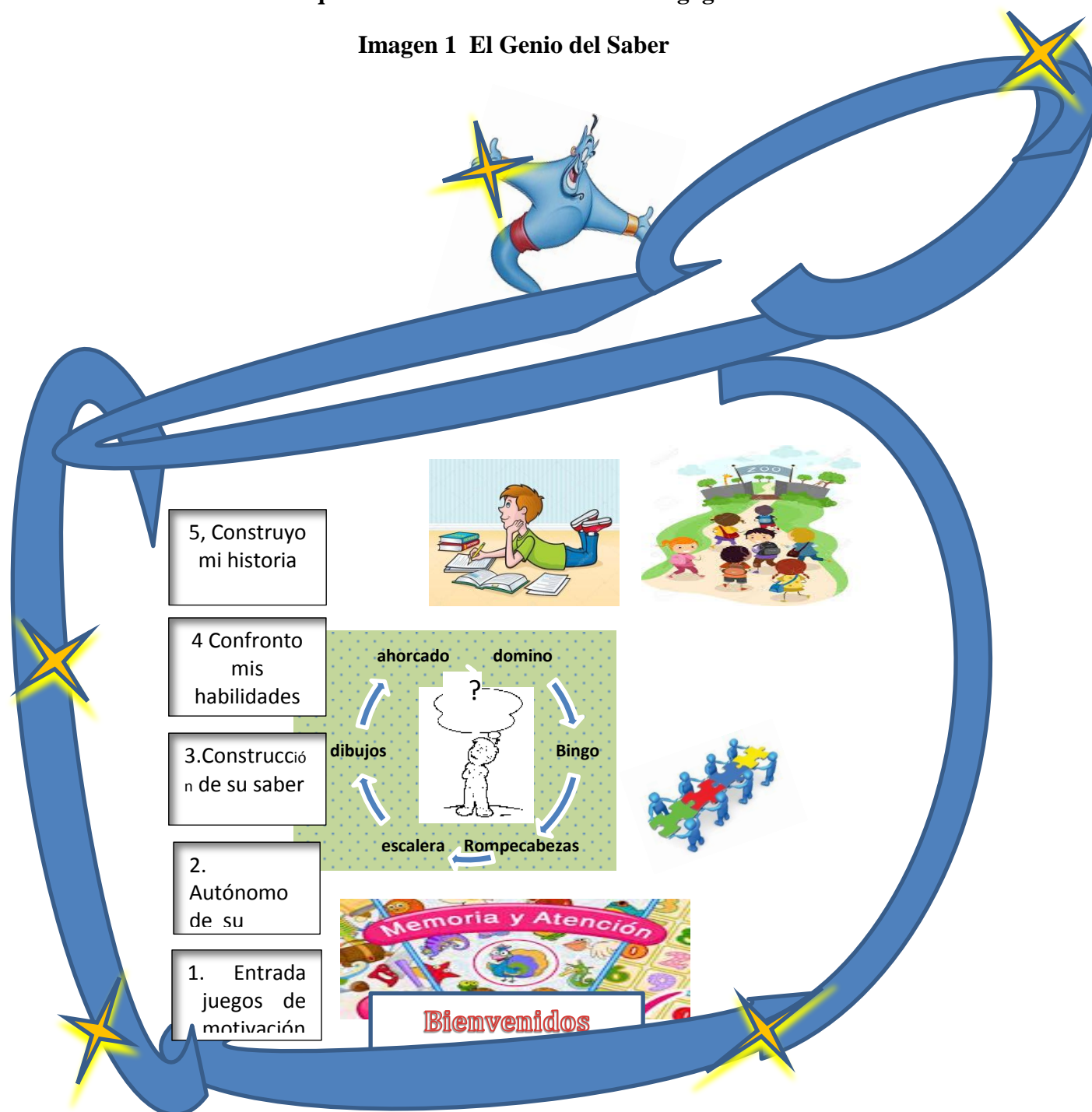
Luego la investigación en el ámbito social y educativo, se inclina por el desarrollo de procesos de tipo cualitativo, en la medida en que se centra su proceso de recolección de información en la descripción de vivencias que acontece la vida y cotidianidad de los actores de un contexto. En este caso la escuela Santa Marta de la IED. Agropecuaria La Sierra del municipio de Quipile, analizará los comportamientos de los estudiantes del grado segundo en los diversos matices de las pedagogías que visualizaran la falta de atención y desinterés en los procesos de aprendizaje. En cuanto a éste tipo de investigación Berna (2009) afirma. “la investigación cualitativa busca conceptualizar sobre la realidad, con base a la información obtenida de la población o personas estudiadas”(p.78).

Por consiguiente en este proyecto investigativo se organizará en dos fases, en la primera se alinearan las observaciones de los comportamientos de los estudiantes dentro del aula de la Institución mencionada, y en la segunda se orientará la caracterización en el diario de campo, que se instala como el instrumento fundamental de la investigación y material de análisis. Para este se consideraran documentos oficiales como el observador del estudiante, el PEI, manual de convivencia, y el planeador de clases.

Capítulo 4

Esquema Ruta de intervención Pedagógica

Imagen 1 El Genio del Saber



Fuente- elaboración propia (2017)

Esta imagen representa la estrategia didáctica pedagógica que permite intervenir el problema de la falta de atención de los estudiantes del grado segundo de la presente investigación, la cual consiste en una lámpara que solo puede lograr salir el genio del saber a partir de frotar su contenido mediante el desarrollo de actividades de concentración, juegos que el estudiante experimentará, con la guía de acertijos que corresponden a la orientación del docente que le facilitara avanzar a cada paso hasta llegar a la meta, los cuales el estudiante logrará en cinco pasos que son el inicio, nudo, desarrollo, socializar y el aprendizaje. Esta forma busca que el proceso de aprendizaje logre ser un desafío o reto en la medida que pone a rodar su imaginación, emoción, fantasía y creatividad para despertar la salida del genio de la lámpara que representa su aprendizaje.

Objetivo

El objetivo de esta intervención es que el estudiante pueda ver su clase como una competencia ejerciendo el desarrollo de sus capacidades donde los reta a aprender participando. El estudiante vivirá este proceso participando activamente en una serie de juegos que disfrutará jugando tanto de forma individual como colectiva, en la medida como experimenta su subjetividad e identidad frente a sus compañeros el aprendizaje que sería en el juego el saber.

El primer momento, se denomina el inicio el cual representa la entrada al juego del aprendizaje con elementos de concentración como motivación para abordar el tema que lo llevara progresivamente a su desarrollo. El objetivo es lograr competir y mostrar su capacidad e

ingenio, mientras se divierte buscando la ficha de un rompecabezas sobre el tema como estrategia que permita ejercitar su interés y atención.

El juego aborda inicialmente la lectura de un acertijo -Si observas y te concentras lograrás hallar la ruta del saber-. Que tiene como objetivo estimular y guiar al estudiante en el proceso del juego, y a enfocarlo en el tema presentado; se busca es que todos participen de forma pasiva organizando en dos grupos para competir mientras uno solo representa la vocería del grupo, y pueda participar un nuevo estudiante cada día. El juego consiste en colocar diez o más parejas de imágenes o números sobre el tablero al reverso sobre el tema afín, y el estudiante deberá descubrirlas, si es necesario con la ayuda de los compañeros, al final acumulará puntos para él y para su grupo.

Es importante establecer normas y tiempos en cada paso para recrear la dinámica del juego y a su vez alinearlas con la planeación de clase, y el objetivo con el que se espera alcanzar, bien sea para reforzar conocimientos o, para establecer nuevos conceptos del tema del día.

El segundo momento es el nudo, donde el estudiante se confronta al decidir qué tipo de juego elegirá para seguir la construcción de su aprendizaje en cualquiera asignatura, este paso le permitirá ser autónomo y aprender a asumir las consecuencias de manera responsable. De esta forma la estrategia de elegir el juego le presentara las actividades en forma de un abanico, el estudiante tendrá que pensar y elegir de forma individual. A continuación una de las propuestas del abanico puede ser:

El domino, consiste en la forma como tomara sus conceptos en papel iris con la presentación de un título y contenidos al otro lado, y la ficha próxima debe diseñarla con dibujos que guarde relación con el contenido. El bingo es la forma como organiza sus conocimientos agrupándolos en cuadritos para preparar su juego en forma de títulos de recortes que identifiquen los saberes si lo hace correctamente ganara un punto o logro. El rompecabezas tiene como función escribir lo más importante para el estudiante y recortar los conceptos para jugar un rompecabezas, haciendo uso de colores que armonicen sus tareas.

Considerando estas actividades, el estudiante optará por la actividad que más le guste para desarrollar su aprendizaje, su elección como estrategia, le permitirá experimentar si no solo aprender de forma divertida sino que también le formara el hábito de ser responsable de sus decisiones y determinar cómo fue la experiencia, al final podrá evaluar permitirle conocerse más experimentando cuáles son sus gustos, fortalezas y aquellas actividades que requieren ayuda.

El tercer momento busca desarrollar la actividad con el juego que halla elegido el estudiante, por ejemplo si esta en ciencias y eligió el rompecabezas desarrollará el tema de la planta en una hoja blanca con dibujos e ideas principales para luego cortar en piezas y luego armarlo, teniendo en cuenta los contenidos. Al construir su saber la lectura del acertijo de - Si perseveras hasta el final conquistarás el saber- tiene como objeto motivarlo en la continuación del juego o proceso. En este paso podrá interactuar con los conocimientos y organizar la forma en que elegiste, ya sea el bingo, rompecabezas, o con dibujos y lograr que sea interesante y fácil.

El cuarto momento, se trata de que el estudiante confronte sus capacidades en grupo para demostrar sus habilidades, trabajos y aprendizajes, con la estrategia u objetivo es competir como lo induce el acertijo -Competir me hace valiente y seguro si aplico lo que aprendí-. El estudiante debe prepararse para contestar retroalimentando lo que aprendió sobre el tema, a partir de sus trabajos pero de forma oral y concreta.

El quinto y último momento el estudiante creará una historia sobre lo que más le gusto y visualizo con la temática de la clase. Como resultado de su aprendizaje y así habrá logrado el acertijo: -El genio del saber esta en mis manos-. De esta forma el genio del saber habrá salido de la lámpara para que el estudiante construya su historia y logrado el aprendizaje involucrando su fantasía e imaginación, incluyendo los temas de aprendizaje, el estudiante recibirá la nota y distinción de un genio. Que acumulará por periodo y registrarlo a su cuadro de logros.

Al finalizar el juego se incentivara al estudiante con un sticker que se registrará en un cuadro a la vista. Este juego didáctico y divertido permitirá que el estudiante pueda sentirse en juego de fantasía en la medida que logra el aprendizaje de su saber cómo un genio. El podrá abordar este juego en todas las materias, variando la forma de trabajo diferente, la idea es retroalimentar las rutas de juegos y hacer variaciones de acuerdo a la motivación del estudiante.

Involucrando esta forma lúdica, responde al proyecto de investigación la falta de atención de los estudiantes, quienes no se concentran ni permanecen en su puesto por falta de interés. La pedagogía constructivista, activa y colaborativa, se ajusta a una pedagogía lúdica logrando no

solo un aprendizaje significativo sino también el desarrollo integral del niño en su dimensión social, afectiva y cognitiva.

Plan de actividades en la intervención

Para la intervención de este proyecto se desarrollarán cuatro (4) actividades lúdicas que intervendrán en el problema del proyecto que busca motivar la atención de los estudiantes, e incentivar la participación activa de los mismos, estas pueden desarrollarse en las diversas asignaturas, es decir transversalmente y en diferentes espacios, su finalidad es el aprendizaje la diversión, drama, juegos e imágenes que permitirán lograr la concentración de forma armónica y vistosa mediante ilustraciones o con el uso de video beam, televisión, como se describen a continuación en las siguientes tablas.

Anexo A

Cuestionando a los padres de familia

¿Acompaña a su hijo en el desarrollo de las tareas?

¿Qué actividades lúdicas comparte con su hijo?

¿Usa algún recurso para enseñarle a su hijo, cuál?

¿Cómo motiva a su hijo cuando no le va bien en la escuela?

Cree Usted que el juego es una forma de aprendizaje?

¿Cuánto tiempo dispone para revisar el desarrollo de las tareas de su hijo?

Con qué frecuencia juega Usted con su hija(o)?

- a. Algunas veces
- b. Casi siempre
- c. Pocas veces

Clasificación de respuestas de la entrevista con padres de familia

cuadro 1

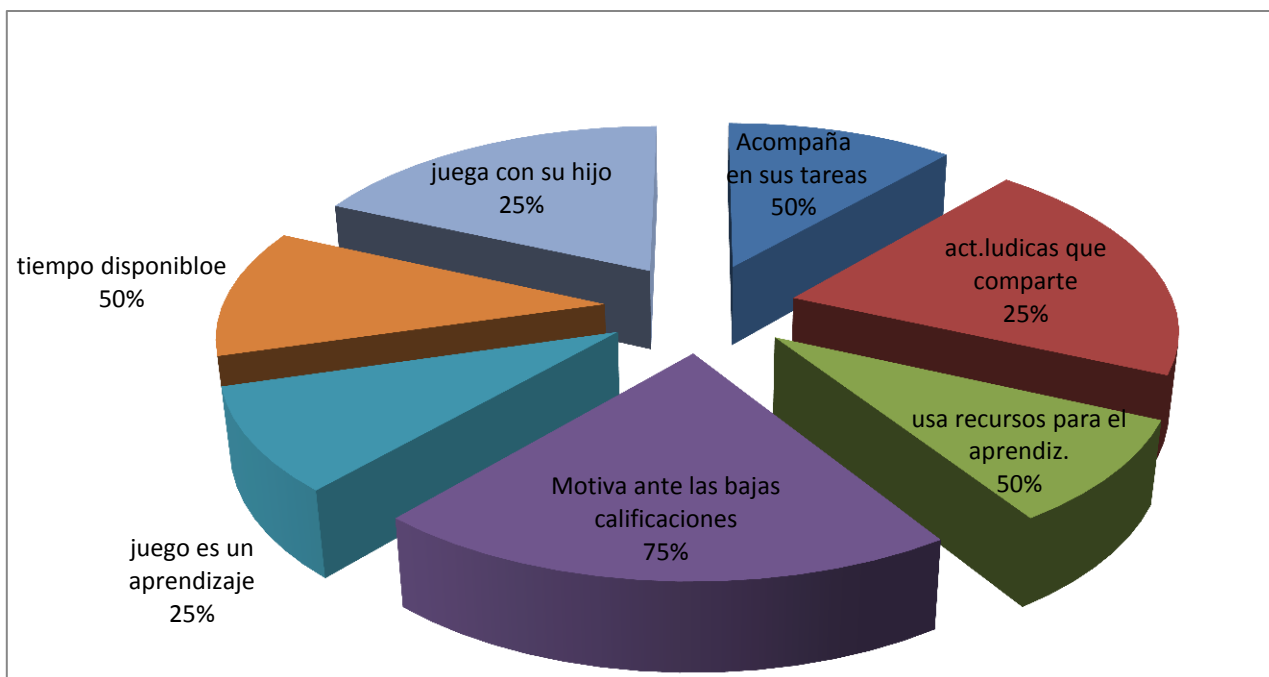
Pregunta	Respuesta Madre 1 25%	Respuesta Madre 2 25%	Respuesta Madre 3 25%	Respuesta Madre 4 25%
¿Acompaña a su hijo en el desarrollo de las tareas?	Si lo hago	El hermano lo ayuda	Revisa y corrige	Lo hace solo
¿Qué actividades lúdicas comparte con su hijo(a)?	Leer cuentos	ninguna	Ver televisión	Ninguna
¿Usa algún recurso para enseñarle a su hijo, cuál?	Plastilina	Palos, piedras, cartulina	colores	dibujos
¿Cómo motiva a su hijo cuando no le va bien en la escuela?	Dedicarle más tiempo	Comprarle sus útiles	Repetir la lección	Sentarlo a estudiar
Cree Usted que el juego es una forma de	Si	No está segura	no	no,

aprendizaje?				
¿Cuánto tiempo dispone para revisar el desarrollo de las tareas en casa?	El necesario	5 minutos	poco	10 minutos
Con qué frecuencia Usted juega con su hija(o)?	Con alguna frecuencia	Muy poca frecuencia	Algunas veces	Pocas veces
a. Algunas veces				
b. Pocas veces				
c. con frecuencia				

Fuente: elaboración propia (2017)

Resultados de la entrevista con padres de familia

Gráfica: 1



Fuente: elaboración propia (2017)

Resultado gráfico de entrevista con los padres de familia

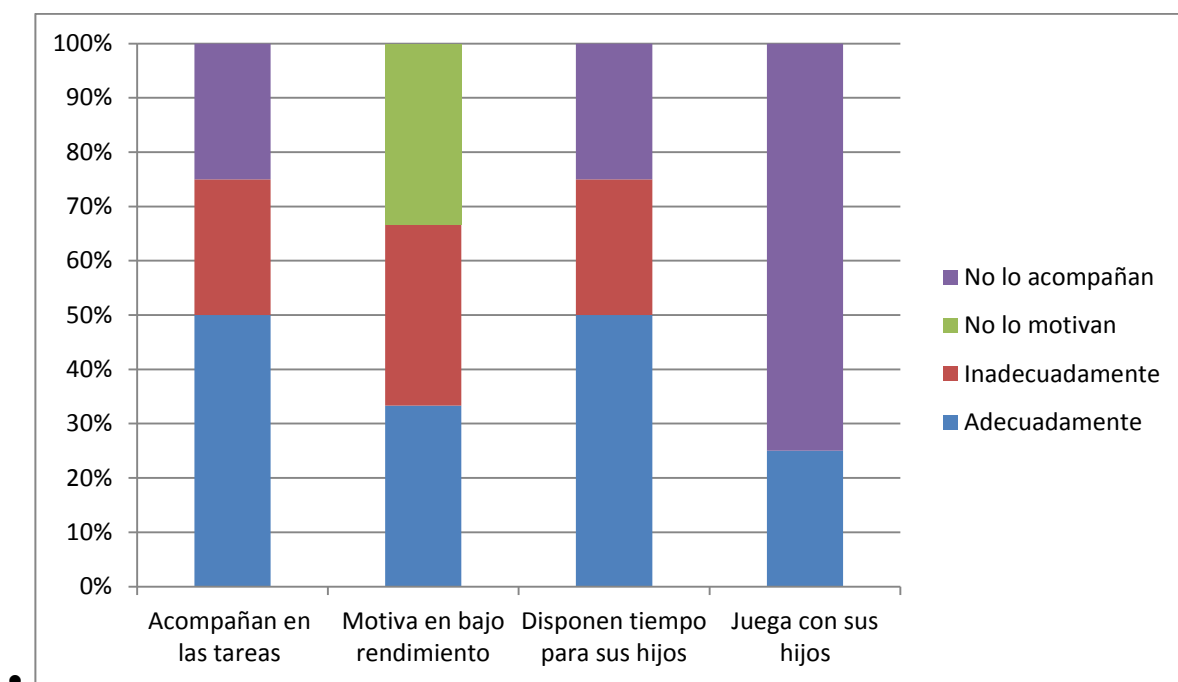
Los datos que se obtuvieron a partir de la realización de cuatro entrevistas de padres de familia, sobre el acompañamiento y apoyo en las tareas de sus hijos y la forma como los motivan para su aprendizaje. Se determinan los siguientes resultados:

Que el 50 % de los padres acompañan a sus hijos a hacer las tareas, mientras el otro 50 % lo encomiendan a otros familiares y otros desarrollan sus tareas sin ayuda. Comparten actividades lúdicas, un 25 % respondieron asertivamente, lee cuentos, otro 25 % vincula su descanso como una actividad pasiva, y el otro 50 % manifiestan no poder compartir aunque permanecen cerca.

Usa algún tipo de recurso para enseñarle a su hijo, el 50 % de los padres respondieron con objetos de la naturaleza que están a su alcance, luego el otro 50 % usaron útiles escolares tradicionales, motiva a su hijo cuando le va mal en sus evaluaciones el 75 % respondieron afirmativamente mostrándose interesados, y el 25 % responsabiliza al estudiante y consideran que debe estudiar más. Cree que el juego es una forma de aprendizaje, el 25 % está de acuerdo, el restante no lo creen, y otra opinión, no saben, disponen para revisar la tarea hecha por sus hijos, el 50 % respondió que generalmente la revisan, sin embargo el restante 50 % manifestaron “muy poco”, con qué frecuencia juegan con su hijo. El 25 % juegan con el papa o la mama, el 75% algunas veces, y el 25% respondió que no, disponen tiempo para revisar los trabajos de sus hijos. El 50 % respondió que sí mostrando confianza, y el otro 50% manifestó poco tiempo o limitado. Y la última juega con sus hijos el 25 % juega y el 75 % muy poco y algunas veces.

Análisis de los resultados de las entrevistas

Gráfico 2



Fuente: Elaboración propia (2017)

Análisis de los resultados de la entrevista

De acuerdo con la anterior gráfica se puede apreciar como los padres de familia no disponen de tiempo suficiente para acompañar en las tareas a sus hijos, por ocuparse de sus trabajos, o porque no es importante o necesario brindarle tiempo, se denota que son personas que tienen inversiones en su cultivo con trabajadores y por consiguiente deudas, luego no están pendiente del desarrollo de sus trabajos, y delegan a otros miembros de la familia sin participación alguna, por lo tanto el estudiante no termina y tampoco muestra interés de hacerlo, por falta de motivación. En cuanto al uso de los recursos para reforzar las tareas la mitad de los padres se interesan y les brindan los recursos y apoyo para

desarrollar las tareas, mientras la otra mitad, los padres les brindan lo que tienen cerca pero no le brindan el acompañamiento para hacerlo.

Se determina que los estudiantes de segundo grado carecen de motivación de parte de sus padres y de compartir tiempo de juego y recreación con sus familiares, que hace que busquen en otros lugares momentos de socialización con sus compañeros de clase actividades lúdicas y recreativas que los motive.

Este comportamiento permite deducir que su ritmo de vida no facilita los tiempos de juego y acompañamiento en sus labores escolares por sus compromisos adquiridos con sus trabajos en el campo, dado que el estudio y juego son actividades que los estudiantes pueden desarrollarse en la escuela. Por lo tanto los padres tienen disposición ni tampoco invierten en ayudas didácticas educativas para sus juegos y aprendizaje, se considera por la falta de conocimiento, interés y factor económico.

Los padres no estimulan el aprendizaje en el juego a los hijos en sus ratos libres, por la forma como ellos aprendieron y se formaron, no contaron con el apoyo, entre tanto que se considera que es cosa de los niños y de que el estudio es importante pero no se esfuerzan por ayudarlos en sus procesos académicos, Estos comportamientos de los padres responden a que muchos no lograron en su niñez culminar la primaria por las múltiples responsabilidades de sus labores.

ANEXO B

Análisis de los resultados de la observación actividad 1

- **Tema:** Comprensión de lectura – Título: Caperucita Roja
- **Grado:** Segundo grado
- **Actividad:** Leer el cuento y reproducir la historia con dibujos y ampliar la vida de uno de sus personajes.
- **Recursos:** Televisión, video de caperucita roja, colores, cuaderno, lápiz, borrador.
- **Objetivo:** Comprensión de lectura, manejar partes del cuento en la escritura.
- **Evaluación:** Relatar con dibujos el cuento e identificar sus personajes y escribir uno de ellos sobre lo que piensan.

Observaciones de los estudiantes de la actividad 1

Cuadro: 2

Día Uno	Recursos	Actividad y Observación
Primer momento del día uno	Conocimientos previos	Los estudiantes mostraron poca participación y ninguno menciona saber sobre el cuento, solo un comentario de uno de ellos menciona sobre un cazador.
Segundo momento	Conocimientos de la docente, Cuaderno, colores,	Los estudiantes escucharon atentos la historia en la voz de la maestra, luego la dividió en cuatro momentos para que la dibujaran. Un estudiante la culminó con colores. El segundo la culminó sin colores. El tercero no terminó. el cuarto lo hizo ligeramente sin color.
Tercer momento 2 día	televisión del colegio.	Observaron la historia en la tv. Atentos y buscaron hacer la personificación de los personajes al finalizar, hicieron comentarios entre ellos.
Cuarto momento	Cuaderno y lápiz	Se pidió darle vida a uno de los personajes de la historia escribiendo y dibujando

		sobre él. La mayoría lo dibujaron en el cuaderno pero escribieron no más de tres líneas. Uno de ellos no lo hizo, otro lo hizo sin colores y sin escritura.
--	--	---

Fuente: elaboración propia (2017)

Durante el proceso de recolección de la información se manejó el diario de campo como instrumento y la observación como técnica en la investigación, donde se obtuvo la información que permitió detectar las falencias en el desarrollo de la práctica, que los estudiantes no son continuos en el desarrollo de sus tareas en clase, ni tampoco realizan por falta de interés, y les gusta fomentar diálogos que terminan en juego, cuando se les incentiva que terminen porque se realizara una actividad artística o divertida se puede ver que logran desarrollar fácilmente sus trabajos didácticos que propician diversión de forma individual y colectiva.

Se pudo observar que los estudiantes no les gusta la lectura individual sino colectiva que los lleva a compartir y socializar su aprendizaje, como una forma de darle vida a los protagonistas de la lectura. Lo que se convierte en un disfrute entre pares. La actividad que presentaron los estudiantes trabajaron la parte escrita en casa que no desarrollaron en la escuela, al otro día, la actividad No. 1 dos la terminaron con colores, el tercero no la hizo, y el cuarto estudiante la desarrollo ligeramente, sin colores y no escribió sobre la historia, en cuanto a la descripción de los personajes se estableció dibujos aislados de su entorno y con poca lectura, como mostrando su realidad. Este comportamiento deja notar

que hay distanciamiento de sí mismo y poder valorar su trabajo que no ha logrado establecer que hace que no le de significación.

Observación de los estudiantes en clase actividad 2

Tema: Obra de teatro: Caperucita Roja

Actividad: Desarrollo de una obra de teatro, representando el cuento de Caperucita Roja, donde los estudiantes representarán los personajes, y interpretaran al personaje.

Recursos: Escenario de un bosque con materiales del campo y cartón, vestuarios de los personajes, música de fondo

Objetivo: Desarrollar habilidades comunicativas, expresiones corporales e interpretativas de los personajes, el orden, el trabajo en equipo, memoria.

Evaluación: La presentación y lectura de los personajes en el escenario.

La descripción del diario de campo de la actividad 2, se desarrolló en el aula de clase, frente a los demás grados de la escuela. con un tiempo de 15 minutos, se recreó el ambiente, los vestuarios, y asesorios de cada personaje de la obra de Caperucita Roja, donde desde su inicio hasta el final actuaron de forma libre y espontánea con libretos creados por ellos, una vez fue leído el cuento en clase. Lo desarrollaron muy entusiasmados y se divirtieron hasta su final.

Capítulo 5

Conclusiones

De acuerdo con los resultados logrados con el instrumento de la entrevista, se determina que los padres buscan compartir y recrear con sus hijos en el momento en su descanso en familia, y no tienen la posibilidad de apoyarlos en sus trabajos académicos debido a su trabajo. Sin embargo se observó que hay falta de estímulo y motivación hacia sus hijos en el acompañamiento y desarrollo de su formación integral, generando una gran necesidad de lograr espacios de juego, diversión y desarrollo de actividades artísticas y que los motiven e incentiven en su aprendizaje, teniendo en cuenta que la recreación es una necesidad que desarrolla las diferentes dimensiones humanas mayormente en las edades tempranas, luego es necesario implementar este proyecto que permite lograr motivación en las practicas pedagógicas y respondan al interés y atención en los estudiantes a través de estrategias lúdicas.

En el desarrollo de las actividades 1, 2 se pudo establecer que en la primera actividad los estudiantes no se motivaron para lograr su desarrollo, debido a que en la primera carecía la práctica pedagógica de implementar elementos didácticos suficientes que complementara el acompañamiento del video y lectura, dado que unos no colorearon y otros no lo hicieron, reflejando desinterés y falta de motivación, como fue lo contrario en la segunda actividad en el desarrollo de la obra de teatro, sobresalió gran interés y su participación fue activa, es importante resaltar que al implementar la estrategia lúdica de la actuación con la narración de cuentos los estudiantes durante, se comunicaron de forma espontánea, su respeto por la palabra hacia el otro fue determinante, y su deseo de aprender

más fue significativo para cada uno de ellos y para el grupo, se pudo establecer el gozo y el desarrollo de la competencia lingüística mediante las actividades artísticas proporcionan estimular los sentidos y participación en los estudiantes.

Luego se puede concluir que la pedagogía lúdica recrea y potencializa las prácticas en un concierto de conocimientos donde cada estudiante por sí solo desarrollo su aprendizaje, en la medida que se recreó los escenarios e implemento nuevas formas con el uso de herramientas del contexto escolar que permitieron lograr un aprendizaje significativo, logrado en el juego, y diversión entre pares. Al igual demostrar que pedagogía lúdica permite lograr el desarrollo integral de forma singular de cada estudiante en la forma como ellos se pueden identificar y transformar en personas participativas y valiosas en nuestra sociedad, replanteando las formas tradicionales que genera desinterés en los estudiantes ante la ausencia del manejo de recursos lúdicos y actividades. Las cuales los involucran de forma artística y lúdica logrando no solo su atención en clase, sino también su interés y motivación por desarrollar otras habilidades como las lingüísticas, comunicativas artísticas y en todas estas las cognitivas. Es así que mediante cada una de las prácticas lúdicas aquí propuestas en este proyecto lograron superar la falta de atención en los estudiantes del grado de segundo en la IED. Agropecuaria La Sierra, de la Sede Santa Martha del municipio de Quipile, y generar estudiantes atentos y participativos en su diario vivir escolar con mejores resultados.

Plan de Trabajo Actividad 1.
Tabla 1

Título: Juego del concéntrase						
Objetivo general: Fortalecer la memoria a los niños y niñas a través de buscar parejas de imágenes en un cuadro						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Elevar los niveles de concentración.</p> <p>Fortalecer la agilidad mental.</p> <p>Desarrollar la capacidad de atención</p> <p>Lograr aprendizaje sobre los anónimos</p>	<p>Consiste en observar una serie de imágenes y lograr encontrar dos de ellas que sean antónimos para encontrar en parejas. Los estudiantes se forman en dos grupos y cada uno tendrá participación de elegir. El grupo que más reúna parejas gana.</p> <p>Primero paso: Elegir un par de imágenes fijando la atención, cual es la imagen contraria.</p>	Los antónimos	4 cuatro	<p>Video beam</p> <p>Tabla de puntajes</p>	Doce (12) minutos	<p>Capacidad para movilizar el pensamiento.</p> <p>Lectura de imágenes</p> <p>Desarrolla la habilidad de concentración,</p> <p>Comprensión sobre los antónimos.</p>

Fuente elaboración propia (2017)

Plan de Trabajo Actividad 2.

Tabla 2

Título: textos cifrados						
Objetivo general: Descifrar textos con claves a través de dibujos para reemplazar sílabas.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Motivar leer asociando los dibujos con las sílabas.</p> <p>Descifrar claves mediante lectura de imágenes.</p> <p>Comprensión de lectura y escritura.</p> <p>Desarrollar Concentración.</p>	<p>Descifrar y completar el mensaje usando dibujos como claves para lograr la lectura.</p> <p>Tomaran un texto que tendrá algunas palabras combinadas con dibujos y sílabas, y el niño deberá asociar eligiendo el dibujo o clave con las sílabas que le faltan a la palabra para leer.</p>	<p>textos cifrados</p> <p>Con dibujos.</p>	<p>4 cuatro</p>	<p>Texto con dibujos combinados a color.</p> <p>Galería de dibujos con claves de letras y sílabas.</p>	<p>Veinte (20) minutos</p>	<p>Capacidad para asociar</p> <p>Lectura de imágenes</p> <p>Habilidad para descifrar textos con claves de dibujos,</p> <p>Conformar texto</p> <p>Comprensión de lectura .</p>

Fuente elaboración propia (2017)

Plan de Trabajo Actividad 3.
Tabla 3

Título: Lotería						
Objetivo general: Desarrollar concentración con las tablas de multiplicar relacionando el resultado con sus factores.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Lograr concentración con algoritmos y dibujos con sus equivalentes.</p> <p>Memorizar diversas operaciones con sus resultados.</p> <p>Relacionar y ubicar mentalmente operaciones estándares.</p>	<p>Son seis tableros que contienen los resultados de multiplicar, las piezas sueltas corresponden a los factores.</p> <p>Cada estudiante tomara un tablero y el primero que termine en relacionar con sus resultados, y logre memorizar mayor cantidad de números ganará. Luego rotan los tableros</p>	<p>Memorizar</p> <p>Relacionando los resultados con los factores de multiplicación</p>	4 cuatro	6 tableros de cartón con los resultados de multiplicar y sus piezas con los factores.	veinte (20) minutos	<p>Capacidad para asociar</p> <p>Lectura de imágenes</p> <p>Habilidad para descifrar claves con dibujos,</p> <p>Conformar texto</p> <p>Comprensión de lectura .</p>

Fuente elaboración propia (2017)

Plan de Trabajo Actividad 4.

Tabla 4

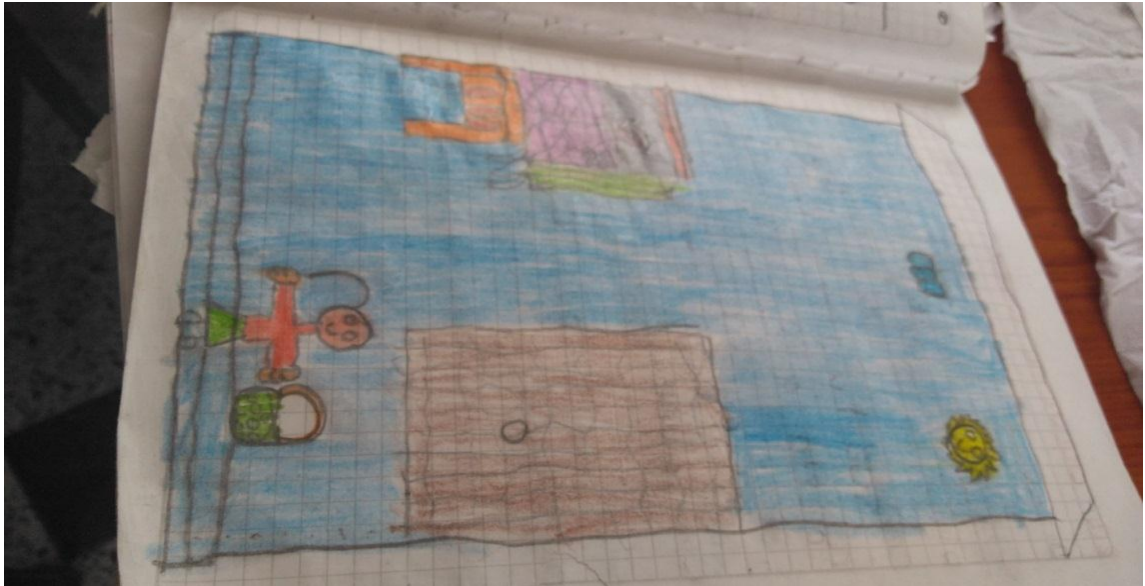
Título: Obra de títeres						
Objetivo general: Motivar la atención de clase con títeres.						
Objetivo específico	Metodología o procedimiento	Temática	Número de jugadores	Recursos materiales	Tiempo de duración	Evaluación
<p>Lograr la atención lúdicamente sobre la honestidad.</p> <p>Provocar la participación en clase.</p> <p>Lograr aprendizaje reflexionar acciones erróneas y generar cambios</p>	<p>Presentar una historia con el manejo de títeres entre ellos las acciones que afectan, la deshonestidad entre otras a los demás y a si mismo, e involucrar la participación de los estudiantes. Y llevar una enseñanza sobre el valor de la verdad.</p>	<p>Cuento de la caperucita roja</p> <p>Enseñanza la obediencia</p>	Grado 2	Títeres elaboradas con bombas, teatrín, Historia con moraleja	treinta (30) minutos	<p>Participación</p> <p>Atención en clase</p> <p>Texto oral</p>

Fuente elaboración propia (2017)

Anexo C

Evidencias y fotográficas

Foto 1



Fuente: Estudiante segundo grado de la actividad 1 (2017)

Foto No. 2



Fuente: Estudiante de segundo grado Actividad 2 (2017)

Foto 3



Fuente: Cuaderno de la Caperucita Roja actividad 3

Imagen No.1



Fuente: estudiante cuaderno de la Caperucita Roja
(2017)

Lista de Referencias

- Ackoff (2010), *La investigación científica: Teoría y metodología*, Zacatecas, Universidad Autónoma de Zacatecas. Recuperado <https://www.postgradoune.edu.pe>
- Alarcón, G. & Guzmán, G. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia
- Cook, R., & Tessier A., (2008), *Eu couraging the development of cognitive skills and literacy*. Upper Saddle River, NJ: Prentice.
- Dolores (2009), *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje niños de edad preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué*, Ibagué, Colombia
- Guedez (citado por Brionez, 1992), *metodología, de la observación*, Universidad del Tolima, Ibagué. Colombia
- Jean Peaget (citado por Donoso, 2010) *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*, Bogotá, Colombia
- (López, S. & Sevilla, J. G. (2002,) *Problemas de atención en el niño*, Casa del Libro, Recuperado, de <https://www.casadellibro.com?libro-problema-de-atencion-en-el-niño?9788436810653/552628>.
- Ministerio de educación nacional (2009), *Guía operativa para la prestación del servicio de Atención Integral a la Primera Infancia* (Edición 1 No. 35), Recuperado de https://www.contenidos%20Digitales%20CPE_Oferta_contenidos_C000019.pdf

Ministerio de Educación Nacional, en alianza con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, publicó la Guía No. 35 Operativa para la Prestación del Servicio de Atención Integral a la Primera Infancia, 18, Computadores para educar, Bogotá.

El Ministerio de Educación (2005) Decreto 1286 del 27 de abril de 2005 Rendimiento escolar, Bogotá, Computadores para educar

Monografías (2008), *los métodos cualitativos*, Universidad del Valle, Cali, Colombia.
<http://www.monografias.com/trabajos18/recoleccion-de-datos/recoleccion-de-datos.shtml#aspect>.

Papalia, E., Wendkos S., & Duscin (2010) *Desarrollo Humano*, MéxicoD.F. McGraw Hill

Secretaría de Educación del Departamento de Cundinamarca, (2006) Resolución 006492 del 17 marzo de 2006, Aprendizaje mediante el modelo pedagógico Constructivista, Computadores Educar, Bogotá, Autor

Sinnaps, (2009, 22 de marzo) metodología cualitativa, (Web log post). Recuperado de <http://.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-cualitativa>

Vigotsky (2007) *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje niños de edad preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué*, Ibagué, Colombia

Vélez, Segovia, Liévano, Reyes, y Gómez, (2010), Atención Integral a la Primera Infancia, *Guía 35 Operativa, 184841(1759)*, 200-8.